

**ESCUELA:** J.I.N.Z N° 16 Escuela José Mármol- Esc. Dr. Federico Cantoni- Esc. Alfredo Calcagno- Esc. Deán Funes.

**DOCENTES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Sosa Oscar (Prof. de Artes Visuales)- Gonzales Andrea (Prof. de Música)- Berón Victoria (Prof. de Ed. Física)

**SALA:** 3 Años.

**TURNO:** Mañana -Tarde.

**DIMENSIÓN:** Ambiente Natural y Socio-Cultural

**ÁMBITO:** Matemática

**CONTENIDO:** Iniciación en el conteo y recitado de la sucesión ordenada de números del 1 al 4. Juego: Participación en diferentes juegos “matemáticos-reglados”

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** Jugando se aprende.



### Actividades:

**DÍA 1)** Escuchamos atentamente la historia del **Súper Tren**. Mamá relata la historia y nosotros observamos las imágenes.

En la granja de Zenón vive un pollito, una vaca y una gallina. Los animales tienen ganas de hacer una fiesta, pero no tienen nada para comer, entonces a la señora vaca se le ocurrió una idea y le pidió ayuda al Súper Tren.

Súper Tren viajó muy lejos en busca de comida, a pollito le compró una rica manzana y la guardó en el vagón de color celeste. Después buscó dos bananas para la señora gallina y las guardó en el vagón de color verde. También compró tres zanahorias para la señora vaca y las guardó en el vagón amarillo.

Súper Tren llegó a la granja cargado de comida y los animales se pusieron muy contentos porque iban a tener una gran fiesta con mucha comida. Colorín colorado este cuento se ha terminado.



- Luego de escuchar la historia conversamos: ¿Quién vivía en la granja de Zenón?, ¿quién fue a comprar comida?, ¿Qué le compró al pollito?, ¿Cuántas manzanas compró?, ¿Cuántas bananas le compró a la señora gallina?, ¿Qué le compró a la señora vaca?, ¿Cuántas zanahorias compró?

**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Sosa Oscar (Prof. de Artes Visuales)- Gonzales Andrea (Prof. de Música)- Berón Victoria (Prof. de Ed. Física)

- **Se les propone dibujar o pegar figuritas de cada animal con su comida:** recuerden cuántas manzanas come el pollito, cuántas bananas come la señora gallina, cuántas zanahorias come la señora vaca.

### Área Curricular Música: “Oídos atentos”

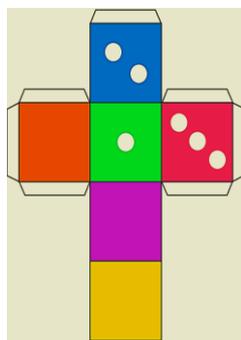
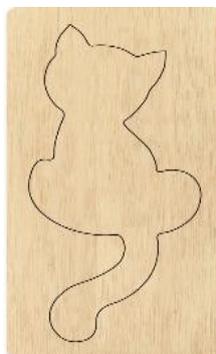
- ♪ Escuchamos la canción “Cinco deditos”. Deben de estar muy atentos, en esta canción además de estar la voz y los instrumentos hay otros sonidos que aparecen en ella. ¿Adivinamos cuáles son?
- ♪ La seño te da una ayudita, se escuchan sonidos de animales. ¿Te diste cuenta cuáles eran? ¿Cuál sonido descubriste? ¿Su sonido era largo o corto? ¿Sonaba fuerte o débil?

**DÌA 2)** Vamos a jugar a **Las pulgas del gato** y necesitan lo siguiente.

Materiales: 2 cartones con la figura de un gato, tapitas plásticas (pulgas), un dado con puntos (constelaciones) del 1 al 3.

Si tienen dados en casa deben tapar las caras que poseen 4, 5 y 6 puntos (constelaciones), esas caras serán comodines y si no tienen pueden fabricarlo con papel o cartón.

- Se juega de a dos. Se entrega a cada jugador un gato y tapitas (pulgas).
- **Consigna:** En la primera ronda: tirar el dado por turno, tomar las pulgas que indica el dado y colocarlas en el gato. Si toca un comodín se vuelve a tirar el dado.
- Luego de la primera ronda observen los dos gatos: ¿Qué gato tiene más pulgas?
- Pueden jugar las vueltas que deseen y al finalizar deben observar y contar las pulgas.



**Área Curricular Artes visuales:** Arte efímero.

El arte efímero es una expresión artística que no perdura en el tiempo, porque se realiza con materiales que tiene poca duración, por ejemplo: el hielo, la arena, materiales orgánicos, comida etc.

Ejemplos de arte efímero:



Realizar un personaje divertido, con distintos elementos y objetos que encontremos en casa: ropa, cajas, lana, tornillos, botones, monedas, etc. Colocar los elementos en el piso formando el personaje. Les dejo un ejemplo de cómo lo pueden hacer.



**DÍA 3)** En este día aprenderemos otro juego **Tumba Latas o Botellas** y necesitaremos los siguiente Materiales: 4 latas o botellas, una pelota de plástico.

- Se puede jugar familia.
- Deben alinear las latas sobre una superficie plana y libre de obstáculos.
- Los participantes deben colocarse en frente de las latas y estar retirados.

**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Sosa Oscar (Prof. de Artes Visuales)- Gonzales Andrea (Prof. de Música)- Berón Victoria (Prof. de Ed. Física)

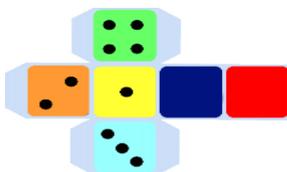
- **Consigna:** En la primera ronda, una vez por turno cada jugador tira la pelota para derribar las latas. Si no logra derribar latas se le dará otra oportunidad.
- Una vez que el primer jugador derribe latas, entre todos deben contar cuantas latas fueron derribadas. Cuando terminen de contar colocan las latas en su lugar.
- Luego le toca al segundo jugador y deben repetir los mismos pasos que antes.
- Dialogar quién tiro más latas, quién tiro menos.
- Pueden jugar las veces que deseen.

### Área Curricular Educación Física: Jugamos

Atrapar la bomba: Este juego consiste en buscar una caja, en la cual introducirán en su interior pelotitas hechas de papel, el familiar a cargo lanzara las pelotitas hacia arriba y el o la alumno/a tratará de atrapar. Se repite el juego varias veces.



**DÍA 4)** Vamos a jugar a **La pesca** y necesitaremos los siguientes Materiales: Un recipiente con agua (LAGUNA), cucharas para cada participante, tapitas plásticas (PECES), un dado con las constelaciones del 1 al 4 (puntos). Pueden usar el dado del día 2 y agregar los 4 puntos.

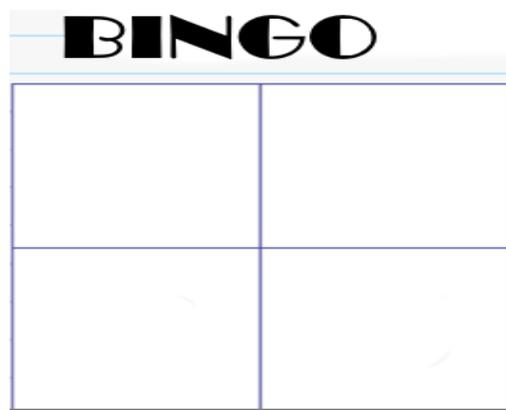


- Se puede invitar a todos los miembros de la familia.
- Buscar un lugar cómodo donde se pueda jugar con agua.
- Se coloca el recipiente de agua con los peses el centro. Cada participante se coloca alrededor de la laguna con su respectiva cuchara y comienza el juego.

**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Sosa Oscar (Prof. de Artes Visuales)- Gonzales Andrea (Prof. de Música)- Berón Victoria (Prof. de Ed. Física)

- **Consigna:** en la primera ronda se juega por turno, el primer jugador tira el dado, en grupo deben contar los puntos y el jugador que tiro el dado debe sacar de la laguna los peses que se indica. Luego deben repetir los mismos pasos los demás jugadores.
- **En la segunda ronda** se juega por turno, el primer jugador tira el dado, deben tratar de contar solito los puntos y luego sacar de la laguna los peses que se indica. Los demás jugadores repiten los mismos pasos.
- El juego termina cuando se terminan los peses.
- El objetivo es tomar la cantidad de peces que indica el dado.

**DÍA 5)** Hoy día aprenderemos a jugar al **Bingo de puntos**. Para este juego necesitan los siguientes Materiales: marcador o lápiz, 2 cartoncitos con 4 casilleros en total como lo indica la imagen, 1 dado con las constelaciones del 1 al 4 que se usó en el día anterior.



- Se necesita 3 participantes, uno será el que maneje el dado y los otros dos tendrán un cartón y un marcador.
- **Consigna:** la persona que tiene el dado lo debe tirar el dado y luego entre todos observan y cuentan los puntos. El jugador en su cartón del bingo sobre el primer casillero debe dibujar la cantidad de puntos que salieron.
- El objetivo es completar el tablero para ganar el bingo.

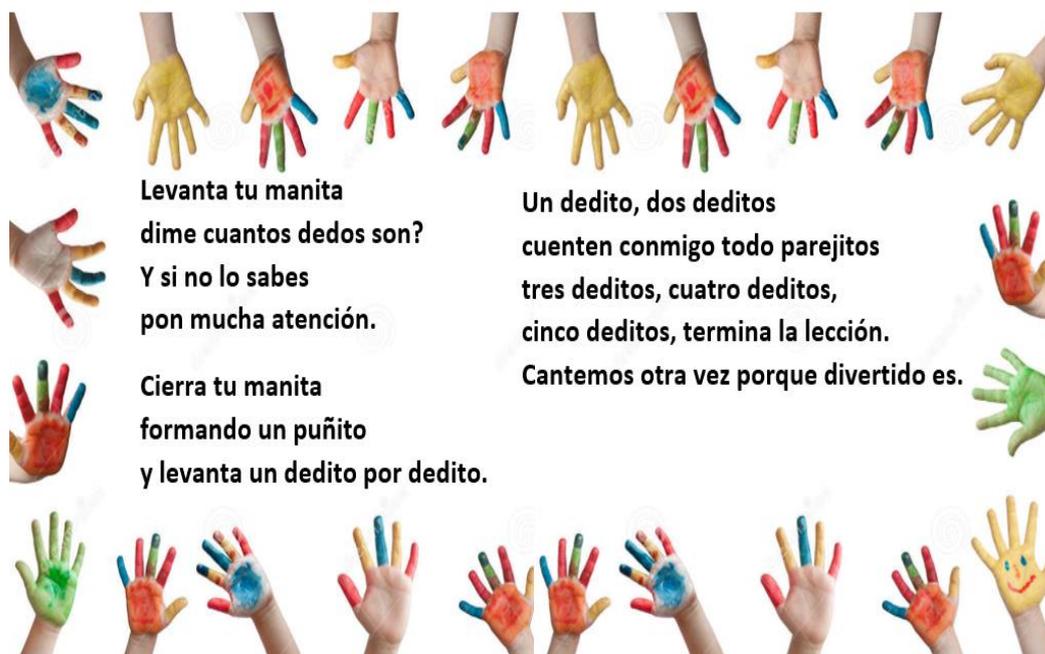
**DÍA 6)** Hoy nos divertimos jugando a **Embocar**. Para este juego necesitan los siguientes Materiales: 1 cajas o botella plástica cortada por la mitad, pelotas de papel, el dado usado el día anterior.

- Para comenzar se necesitan 2 jugadores.
- Colocar la caja o botella en un espacio libre de obstáculos. (Por ejemplo, en el patio.)
- Los jugadores deben tomar distancia, poner en medio de los dos las pelotas y comienza el juego.
- Tomar el dado, tirarlo por turno y en grupo contar cuantos puntos salieron.

**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Sosa Oscar (Prof. de Artes Visuales)- Gonzales Andrea (Prof. de Música)- Berón Victoria (Prof. de Ed. Física)

- El jugador que tiro toma la misma cantidad de pelotas que indica el dado, las arroja para embocar en la caja o botella.
- El juego finalizar cuando se terminen las pelotas.

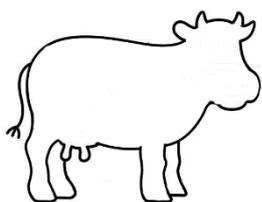
**Área curricular Música:** Aprende la letra de la canción:



♪ Cantamos la canción en familia haciendo todo lo que indica.

**DÍA 7)** Nos divertimos: **Las vacas tienen manchas de colores.** Para esta actividad necesitan los siguientes Materiales: papel, lápices y un dado. Se puede usar el dado de la actividad del día 4.

- Mamá nos debe dibujar el cuerpo la figura de una vaca en cada hoja.
- Le colocamos un nombre a cada vaca y le pedimos a mamá que lo escriba.
- El juego consiste en pintar manchas según indique el dado.
- Se necesita un participante: primero debe tirar el dado, luego observar y contar los puntos, con lápiz o marcador debe dibujar en la primera vaca sus manchas. Repetir los mismos pasos con las 2 vacas restantes.
- Al finalizar contar nuevamente las manchas de las vacas ¿Cómo se llama la vaca con más manchas?



**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Sosa Oscar (Prof. de Artes Visuales)- Gonzales Andrea (Prof. de Música)- Berón Victoria (Prof. de Ed. Física)

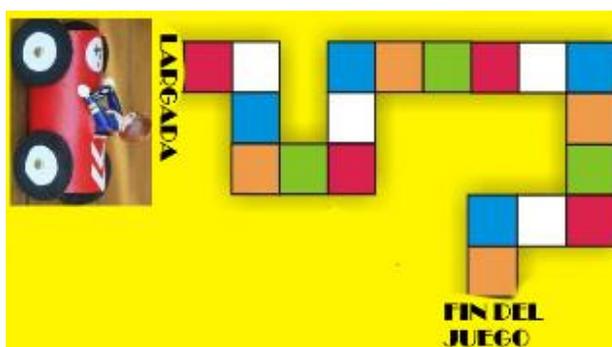
**Área Curricular Artes visuales:** ¡Me dibujo!

Me dibujo sobre la arena o tierra del patio de la casa con un palito. Finalizado el trabajo sacarle una foto.

**DÍA 8)** Hoy jugaremos a la **Carrera de auto.**

Necesitan fabricar un auto pueden usar estos Materiales: 1 caja pequeña, 4 tapitas (ruedas), pintura o figuritas para decorar, una pista como la imagen, el dado de la actividad anterior.

- Colocar la pista sobre una superficie plana.
- El alumno debe ubicar su autito en la largada, luego debe tirar el dado.
- Con ayuda del adulto si es necesario debe contar los puntos y avanzar con el auto tantos casilleros indico el dado.
- El juego termina cuando se completa la vuelta.



**Área Curricular Educación Física:**

Puntería: Con ayuda de algún familiar marcaran en el suelo 4 círculos con el número 1, 2, 3, y 4. El alumno/a se ubicará en una línea de salida a 2mts de los círculos dibujados en el suelo, con las pelotitas de papel realizadas en el juego anterior, tratarán de embocar en los círculos, realizaran 4 lanzamiento y sumaran con ayuda del adulto los puntos obtenidos.



**Directora: Lic. Marisa Molina**

**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Sosa Oscar (Prof. de Artes Visuales)- Gonzales Andrea (Prof. de Música)- Berón Victoria (Prof. de Ed. Física)